

2050: CRISIS COEXISTENCE

สถาปัตยกรรมเพื่อการอยู่ร่วมกับวิกฤต

ปี ค.ศ. 2050 โลกกำลังเผชิญกับวิกฤตและการเปลี่ยนแปลงในหลากหลายมิติ ทั้งด้านสภาพภูมิอากาศ ภัยธรรมชาติ ทรัพยากร สิ่งแวดล้อม สังคม ประชากร และเทคโนโลยี ซึ่งส่งผลต่อพื้นที่และรูปแบบการดำเนินชีวิตของมนุษย์ เมื่อบางปัญหาอาจไม่สามารถหลีกเลี่ยงหรือแก้ไขให้หมดไปได้ มนุษย์จึงต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัว (Adapt) และอยู่ร่วม (Coexist) กับสภาวะที่เปลี่ยนแปลง

โจทย์การออกแบบ

ให้ผู้สมัครจินตนาการโลกในปี ค.ศ. 2050 และกำหนด วิกฤตการณ์หรือการเปลี่ยนแปลง 1 ประเด็นที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ จากสถานการณ์ดังกล่าว ให้ออกแบบ สถาปัตยกรรมสำหรับบุคคล 1 คน ที่ช่วยให้สามารถดำรงชีวิต ปรับตัว และอยู่ร่วมกับวิกฤตนั้นได้ พร้อมกำหนด บริบทที่สถาปัตยกรรมตั้งอยู่ ได้อย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็นเมือง ชานเมือง ชนบท พื้นที่ธรรมชาติ พื้นที่ประสบภัย หรือแม้กระทั่งนอกโลก

ไม่ใช่การออกแบบเพื่อหนีจากวิกฤต แต่คือการออกแบบเพื่ออยู่ร่วมกับมัน

ผลงานที่ต้องนำเสนอ

ผู้สมัครต้องจัดทำ ภาพจำนวน 2 ภาพ ซึ่งต้องสื่อสารสถานการณ์และแนวคิดเดียวกัน ได้แก่

ภาพที่ 1 ARCHITECTURE : ONE PERSON

ภาพการออกแบบสถาปัตยกรรมสำหรับ 1 บุคคล แสดงรูปแบบ พื้นที่ การใช้งาน กิจกรรมและแนวทางที่สถาปัตยกรรมช่วยให้บุคคลนั้นปรับตัวและอยู่ร่วมกับวิกฤต

ภาพที่ 2 CONTEXT : COEXISTING WORLD

ภาพบริบทที่ สถาปัตยกรรมจากภาพที่ 1 เข้าไปตั้งอยู่ แสดงให้เห็นสภาพแวดล้อม อาคาร บ้านเรือนผู้คน กิจกรรม และความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมกับโลกปี 2050

ข้อกำหนดการจัดทำและส่งผลงาน

- จัดทำผลงานบน กระดาษขนาด A3 จำนวน 2 แผ่น โดยสามารถเลือกชนิดและเทคนิคของกระดาษได้ตามความเหมาะสม
- ผลงานแต่ละแผ่นต้องมี ความหนาแน่นไม่เกิน 1 เซนติเมตร
- ภาพหลักทั้ง 2 ภาพ กำหนดให้มี
 - ภาพที่จัดทำด้วย การวาดด้วยมือ (Hand Drawing) อย่างน้อย 1 ภาพ
 - ภาพที่จัดทำด้วย คอมพิวเตอร์ (Computer-generated) ไม่เกิน 1 ภาพ
- ผลงานที่จัดทำด้วยคอมพิวเตอร์ต้อง จัดพิมพ์ลงบนกระดาษ
- อนุญาตให้ใช้ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อช่วยในการค้นคว้าข้อมูล และศึกษาตัวอย่างผลงานเท่านั้น โดยแนวคิด กระบวนการออกแบบ และการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นสุดท้าย ต้องเกิดจากผู้สมัครเป็นสำคัญ

ให้เขียน ชื่อ-นามสกุล และชื่อสถานศึกษา ของผู้สมัครไว้ที่ด้านหลังผลงาน บริเวณมุมขวาล่างเท่านั้น และไม่ให้ปรากฏข้อมูลระบุตัวตนของผู้สมัครบริเวณด้านหน้าผลงาน

เพื่อป้องกันการสูญหายของผลงาน ขอให้ผู้สมัครรวบรวมผลงาน ประวัติส่วนตัว ประวัติการศึกษา จดหมายแนะนำตัว ประกาศนียบัตร ผลการเรียน ฯลฯ ให้อยู่ภายใน 1 แฟ้มผลงาน โดยขึ้นอยู่กับขนาดของผลงานออกแบบ

การออกแบบพื้นที่เฉพาะเพื่อบุคคล (Personalized Space Design)

1. โจทย์การออกแบบ (Design Brief)

การออกแบบ “สถาปัตยกรรมภายใน” เริ่มต้นจากการทำความเข้าใจผู้ใช้งาน ทั้งเรื่องพฤติกรรม ความสนใจ วิถีชีวิต และกิจกรรม ที่สะท้อนบุคลิกภาพ และภาพลักษณ์ของผู้ใช้งาน ซึ่งควรนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ในมิติดังกล่าว มาตีความ และพัฒนาเป็นแนวคิด ในการออกแบบพื้นที่เฉพาะเพื่อบุคคล ให้ผู้สมัครเลือก บุคคล 1 คน จากทางเลือก 4 บุคคล ที่กำหนดข้างล่าง ได้แก่

1. ชัชชาติ สิทธิพันธุ์ — ผู้ว่าราชการจังหวัดกรุงเทพมหานคร
2. ทนาย สมุท — นักอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
3. พานิก วงศ์พัฒน์กิจ (เทนนิส) — อดีตนักกีฬาเทนนิสทีมชาติไทย เหรียญทองโอลิมปิก
4. แอบิเกล รังษิสังห์พิพัฒน์ (น้องเกล) — พิธีกรและซูเปอร์สตาร์ฟ้าน้ำนม

เพื่อมาศึกษาและวิเคราะห์ บุคลิกภาพ พฤติกรรม ความสนใจ วิถีชีวิต หรือกิจกรรม ของบุคคลที่ได้เลือกมา แล้วนำสิ่งที่ค้นพบ มาเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างแนวคิดการออกแบบ (Design Concept)

2. บริบทพื้นที่ (Context)

ให้เลือก 1 บริบทพื้นที่ จาก 4 ประเภทข้างล่าง ได้แก่

- **Residential Space** — พื้นที่อยู่อาศัย
- **Learning & Working Space** — พื้นที่การเรียนรู้และการทำงาน
- **Community & Social Space** — พื้นที่ชุมชนและสังคม
- **Commercial & Public Space** — พื้นที่เชิงพาณิชย์และพื้นที่สาธารณะ

**** ผู้สมัครสามารถจับคู่ บุคคล + บริบทพื้นที่ ได้อย่างอิสระ และเป็นผู้กำหนดกิจกรรม รูปแบบการใช้งาน และลักษณะ ของพื้นที่ด้วยตนเอง**

3. สิ่งที่ต้องออกแบบ (Requirement)

ออกแบบ “พื้นที่และกิจกรรม” ที่เกิดจากการวิเคราะห์และตีความบุคคลที่เลือก โดยคำนึงถึงผู้ใช้งาน กิจกรรม การใช้งาน สัดส่วนของมนุษย์ บรรยากาศ และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบภายในพื้นที่

4. กำหนดพื้นที่ใช้สอยรวม ไม่เกิน 25 ตารางเมตร (Designated Area)

ตัวอย่างการกำหนดขนาดพื้นที่

- ตัวอย่างที่ 1:** พื้นที่ออกแบบ ห้องคอนโดพักอาศัย ขนาด 5.5 เมตร x 4.5 เมตร แบบ Studio type อยู่ชั้นที่ 25 ย่านใจกลางเมือง วิวหน้าต่าเห็นสวนลุมพินี ๙ เป็นห้องพักผ่อนชั่วคราวยังสามารถนอนพักระหว่างวัน หรือ นอนค้างคืนสัก 1 คืน
- ตัวอย่างที่ 2:** พื้นที่ออกแบบ 5 เมตร x 5 เมตร = 25 ตารางเมตร เป็นพื้นที่การเรียนรู้และทำงาน (Learning & Working Space) เป็นอาคารขนาดเล็ก มีส่วนที่หลังคาคลุม และระเบียงที่รับแดดและหันหน้าสู่ทะเล ตั้งอยู่ริมชายหาดทะเลในเกาะเต่า
- ตัวอย่างที่ 3:** พื้นที่ออกแบบ 6 เมตร x 4 เมตร = 24 ตารางเมตร เป็นพื้นที่ทางสังคม (Community & Social Space) ตั้งอยู่บริเวณพื้นที่ว่างติดปากซอยทางเข้าวัดของชุมชนแห่งหนึ่ง ในจังหวัดเชียงใหม่ โดยมีอาคารแถวเรือนไม้ อยู่ด้านข้างของพื้นที่ และมีลานจอดรถของวัดอยู่ด้านหลัง

5. สิ่งที่ควรปรากฏในผลงาน (Expected outcomes)

- การวิเคราะห์ผู้ใช้งาน (User Analysis) — แสดงข้อมูลที่ได้จากบุคคลที่เลือก เช่น บุคลิก พฤติกรรม ความสนใจ และวิถีชีวิต
- แนวคิดการออกแบบ (Design Concept) — นำสิ่งที่ค้นพบมาตีความและพัฒนาเป็นแนวคิดหลักของงาน
- กิจกรรมและการใช้งาน (Activity & Function) — แสดงกิจกรรมหลักและความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับพื้นที่
- การออกแบบพื้นที่ (Space Design) — (1) แสดงการจัดวางผังเฟอร์นิเจอร์ในพื้นที่ (2) สัดส่วน - ความกว้าง ยาว และสูง และ สิ่งแวดล้อมโดยรอบ ทิศทางการวางพื้นที่ ในทิศเหนือ/ใต้/ออก/ตก (4) องค์ประกอบสำคัญของงานออกแบบอื่น ๆ เช่น Mood & Tone วัสดุที่เลือกใช้ สี และการให้แสงสว่าง เป็นต้น
- การสื่อสารผลงาน (Design Communication) — ใช้สื่อที่เหมาะสม เช่น Sketch, Diagram, Plan, Section และ/หรือ Perspective เพื่ออธิบายแนวคิดและพื้นที่ให้ชัดเจน

6. รูปแบบการจัดทำและนำเสนอผลงาน

จัดทำผลงานขนาด A3 จำนวนไม่เกิน 2 แผ่น สามารถจัดวางแนวดิ่งหรือแนวนอนได้อย่างอิสระ

7. ข้อกำหนดการจัดทำผลงาน

1. ผลงาน แนวคิด และกระบวนการออกแบบต้องเป็น **ผลงานที่ผู้สมัครคิดและจัดทำด้วยตนเอง** ไม่อนุญาตให้บุคคลอื่น ออกแบบวาด แกะไว หรือจัดทำผลงานแทนผู้สมัคร
2. นอกจากการใช้ทักษะการวาดภาพ ลงสี ด้วยมือ (Hand-drawing skills) ผู้สมัครสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการพัฒนา และนำเสนอผลงานได้ โดยผลงานทั้งหมดต้องเป็นผลงานที่ผู้สมัครจัดทำด้วยตนเอง
3. **ไม่อนุญาตให้ใช้ Generative AI** ในการสร้างหรือพัฒนาแนวคิด ออกแบบพื้นที่ สร้างภาพ หรือปรับแต่งผลงานด้วย AI Application ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน
4. ผู้สมัครต้องเก็บแบบร่าง (Sketches) เช่นแบบร่างบนกระดาษ หรือ บนแท็บเล็ต (Tablet) ข้อมูลที่ใช้การพัฒนาแนวคิดการออกแบบ (Concept Development) เช่น ข้อมูลบุคคลในหนังสือ บทความทางอินเทอร์เน็ต ภาพสถานที่จากหนังสือหรือทางเว็บไซต์ เพื่อให้คณะกรรมการสามารถเรียกตรวจสอบได้
5. ผู้สมัครต้องสามารถ อธิบายแนวคิด กระบวนการ และเหตุผลในการออกแบบ ของผลงานได้ และคณะกรรมการสงวนสิทธิ์ ในการให้ผู้สมัคร Sketch หรือพัฒนาส่วนหนึ่งของผลงานต่อหน้าคณะกรรมการ เพื่อยืนยันความเป็นเจ้าของผลงาน

8. เกณฑ์การประเมิน

Design Creativity — ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ 40%

มีความน่าสนใจและความแปลกใหม่ของแนวความคิด การตีความเฉพาะบุคคล และความสามารถในการพัฒนาแนวคิด ไปสู่กิจกรรมและพื้นที่อย่างสร้างสรรค์

Design Skill — ทักษะในการออกแบบที่สื่อสารออกมา 30%

ความสามารถในการสื่อสารแนวความคิด รวมถึงความเข้าใจเรื่องพื้นที่ สัดส่วน การใช้งาน และองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมภายใน

Design Analysis — การวิเคราะห์การออกแบบ 30%

ความสามารถในการสังเกต ทำความเข้าใจ และวิเคราะห์ผู้ใช้งาน พร้อมเหตุผลในการออกแบบ ตลอดจนวิธีคิด ทักษะคิด และความเป็นตัวเองที่สะท้อนผ่านผลงาน

หมายเหตุ : ผลงาน 1 แผ่น : ผู้สมัคร 1 ท่าน